LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

# GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE SETTEMBRE 2010

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

# 54

Gioco omaggio
Clicca Qui

# METROID
## Other M

CLICCA QUI

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

**Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005**

**DIRETTORE RESPONSABILE**
*Cesare Arietti*

**CAPOREDATTORE**
*Valerio Fusco*

**REDAZIONE:**
*Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin*

**HANNO COLLABORATO:**
*Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini*

**EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:**
*Via del Prato Fabio 17 / 19*
*00040 - Rocca di Papa [ RM ]*
**PER LA TUA PUBBLICITA':**
*E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it*

**SI RINGRAZIA:** *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*





## #EDITORIALE

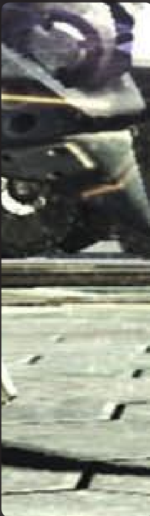


**Settembre ci porta nel rush più importante e impegnativo** dell'anno, quello delle **release** che tra ottobre e novembre si contenderanno il ruolo di 'miglior titolo' del 2010, per qualità o successo di pubblico. Il **Tokyo Game Show**, che inizierà il prossimo 16 settembre, rappresenta quindi la vetrina migliore per presentare ufficialmente alcuni dei titoli più attesi, come l'imminente **FallOut: New Vegas**. E nel frattempo non resta che augurarvi... buona lettura!

*CESARE ARIETTI*

## SOMMARIO

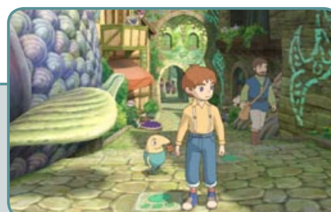






# TARGET NEWS





EDIZIONE 2010 DELLA MANIFESTAZIONE PIU' ATTESA DAI FAN DEL DIVERTIMENTO!

## IL TOKYO GAME SHOW E' VICINO!

**Puntuale come ogni anno, arriva il Tokyo Game Show 2010,** una delle manifestazioni di videogiochi più importanti per il pubblico e per gli addetti ai lavori. L'evento si svolgerà dal 16 al 19 settembre, nella moderna cornice del **Makuhari Messe**. Grande attenzione per i publisher presenti: **SONY**, **Microsoft** e **Nintendo** sfrutteranno l'occasione per mostrare appieno le caratteristiche delle nuove piattaforme e periferiche, partendo dal **PlayStation Move**, passando per **Kinect** e **Nintendo 3DS**. Ma non mancheranno importanti anteprime, come **Metal Gear Solid: Rising** e **FallOut: New Vegas**.








IL TITOLO WARNER BROS SARA' CINQUE VOLTE PIÙ GRANDE DEL SUO PREDECESSORE!

## BATMAN: ARKHAM CITY SI ESPANDE!

**Sefton Hill, capo di Rocksteady Studios,** ha recentemente rivelato nuove informazioni su **Batman: Arkham City**, specificando che il titolo in questione sarà "*quattro o cinque volte più grande del suo predecessore*". Continuando il suo discorso, lo stesso Sefton ha aggiunto che in questo nuovo capitolo, controlleremo un **Cavaliere Oscuro** provvisto di più gadget e sensibilmente più abile con l'esecuzione di nuove mosse. Ricordiamo che il gioco sarà disponibile nell'autunno 2011 per **Xbox 360**, **PC** e **PlayStation 3**. Iniziate pure a rimettere in ordine la Bat-Caverna...









WILL WRIGHT RINNOVA IL SUO SIMULATORE DI VITA!

## DARKSPORE DIVENTA ACTION!

**Electronic Arts e Maxis hanno annunciato ufficialmente lo sviluppo di DarkSpore**, titolo che riprende il nome da **Spore**, simulatore di vita ideato ovviamente da **Will Wright**. **DarkSpore** però non sarà affatto un simulatore, bensì un **action** / **rpg** con una completo editing del proprio personaggio, una profonda e dettagliata campagna in single player ed una modalità cooperativa online. **DarkSpore** uscirà nella seconda metà del 2011 solo su **PC**.



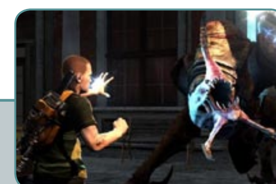
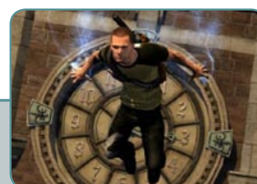


EDIZIONE SPECIALE PER L'ATTESO ADVENTURE DI NAMCO!

## LA COLLECTOR'S DI ENSLAVED

**Ninja Theory ha rivelato il contenuto della Collector's Edition di Enslaved**, promettente action adventure, in arrivo il 7 Ottobre di quest'anno su **PS3** e **XBOX 360**. L'edizione limitata del titolo in questione contiene il disco di gioco, un CD musicale con la colonna sonora scritta dal famoso compositore **Nitin Sawhnei**, ed ed un artbook che mostra i diversi stadi di sviluppo del titolo... se le promesse saranno mantenute, prepariamoci ad un autunno rovente!




LA PERIFERICA SONY SARA' COMPATIBILE CON IL GIOCO!

## INFAMOUS 2 SFRUTTA IL MOVE!

**InFamous 2, nuova esclusiva per PS3 in sviluppo presso Sucker Punch**, potrebbe essere compatibile con il nuovo motion controller **PlayStation Move**! La notizia è stata resa nota dalla stessa **Sony** tramite il suo profilo ufficiale su **Twitter**, e si inscrive in una precisa campagna pubblicitaria dedicata alla nuova periferica. Sembra che molti altri titoli di rilievo supporteranno il controller, in maniera analoga a quello che succede ormai da anni con il **Wii**.

# FLASH NEWS



### IL RITORNO DEL DUCA!

**2K Games e Gearbox Software hanno annunciato che Duke Nukem Forever** debutterà ufficialmente nel 2011. Un ritorno storico!



### GT5 CORRE A NOVEMBRE!

**Fissata una data europea per Gran Turismo 5.** Il gioco uscirà il 3 novembre, un giorno dopo la release americana. Incrociamo le dita...



### I CAVALIERI SU PS3!

**Lo scorso 31 agosto, The Behemoth ha rilasciato** il simpatico **Castle Crashers** anche in versione **PS3**: siete pronti per il divertimento?




### KINECT RITARDA... POCO!

**Mentre il Kinect uscirà il 4 novembre in America,** la versione europea sarà disponibile solo a partire dal 10 novembre. Niente di grave!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: WB / GENERE: PICCHIADURO / GIOCATORI: 1 - 4 / USCITA: TBA 2011



## MORTAL KOMBAT - NEXT GEN

ANTEPRIMA completa

A cura di: Jacopo Iovino

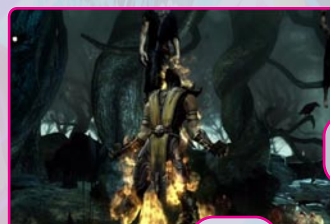
**Dopo mesi di sforzi la storica Midway è stata costretta a dichiarare fallimento** nella prima metà di febbraio 2009. Ma si è affacciata all'orizzonte una possibilità: la **Warner Bros** sembra aver dimostrato interesse a proseguire una delle principali serie storiche di picchiaduro. Le rivelazioni riguardo la storia di **Mortal Kombat - Next Gen** indicano l'iniziale classica lotta tra bene e male durante l'*armageddon*. Il roster al completo prevede un totale di 26 personaggi: già confermati **Scorpion** e **Sub Zero**, ma anche **Reptile**, **Nightwolf**, **Kung Lao**, **Mileena**, **Sektor** e **Johnny Cage**. Descriviamo ora un gradito "ritorno grafico" riguardante il gameplay: i danni in tempo reale. Vestiti che si strappano e che si tingono di sangue attorno alla ferita appena aperta, lividi e molto altro... Insomma, potrebbe davvero diventare un Must-Have nella collezione di ogni possessore di **PlayStation 3** e **Xbox 360**!

















PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: NAMCO / GENERE: SIMULAZIONE / DATA DI USCITA: TBA 2011





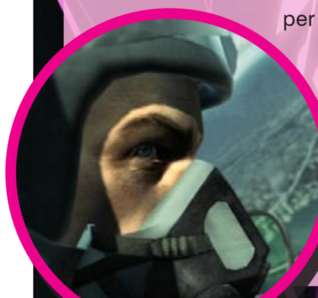


## ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

ANTEPRIMA completa

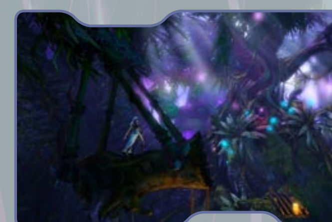
A cura di: Valerio Turrini

**Namco Bandai, non ha mai cercato di rinnovare Ace Combat che a parte la Carriera e i velivoli rimaneva sempre uguale in** ogni capitolo. Ma durante la **GamesCon 2010** si è visto un barlume di novità in questo nuovo **Ace Combat: Assault Horizon**. Tra le principali novità, è stato introdotto il **Close Range Assault System** per catapulta rci nell'azione: avremo **dogfight** a distanza ravvicinata, dovremmo eseguire passaggi tra palazzi che crollano, esplosioni dietro l'angolo e tanta adrenalina. Tutte le location inoltre saranno reali: diversamente da come ci eravamo abituati con i precedenti capitoli, in questo nuovo titolo potremo viaggiare dagli USA al Medio Oriente, passando per l'Africa Orientale. Non ci resta quindi che aspettare di provare con mano il gioco finale!





PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: VARI / GENERE: PIATTAFORME / PUZZLE / DATA DI USCITA: TBA









## TRINE 2

ANTEPRIMA completa

A cura di: Tiziano Marchetti

**A breve irromperà sulle piu' famose piattaforme di download il secondo** capitolo della saga fantasy di **Frozenbyte**: **Trine 2**. Il **Trine**, la misteriosa pietra magica capace di scatenare le forze del male, legherà insieme i destini del mago, della ladra e del guerriero: man mano che la storia evolve, starà al giocatore scegliere in corsa chi di questi utilizzare per risolvere i numerosi e originali enigmi che popolano il gioco. E' prevista una modalità multiplayer collaborativo online, oltre che su lan, che vedrà impegnati fino a 3 giocatori nel risolvere gli enigmi. I colori, lo smoothing e i dettagli della paesaggistica rendono il gioco un piacere per gli occhi, catapultandoci in un mondo fatato ben realizzato. L'uscita è prevista per la prossima primavera.



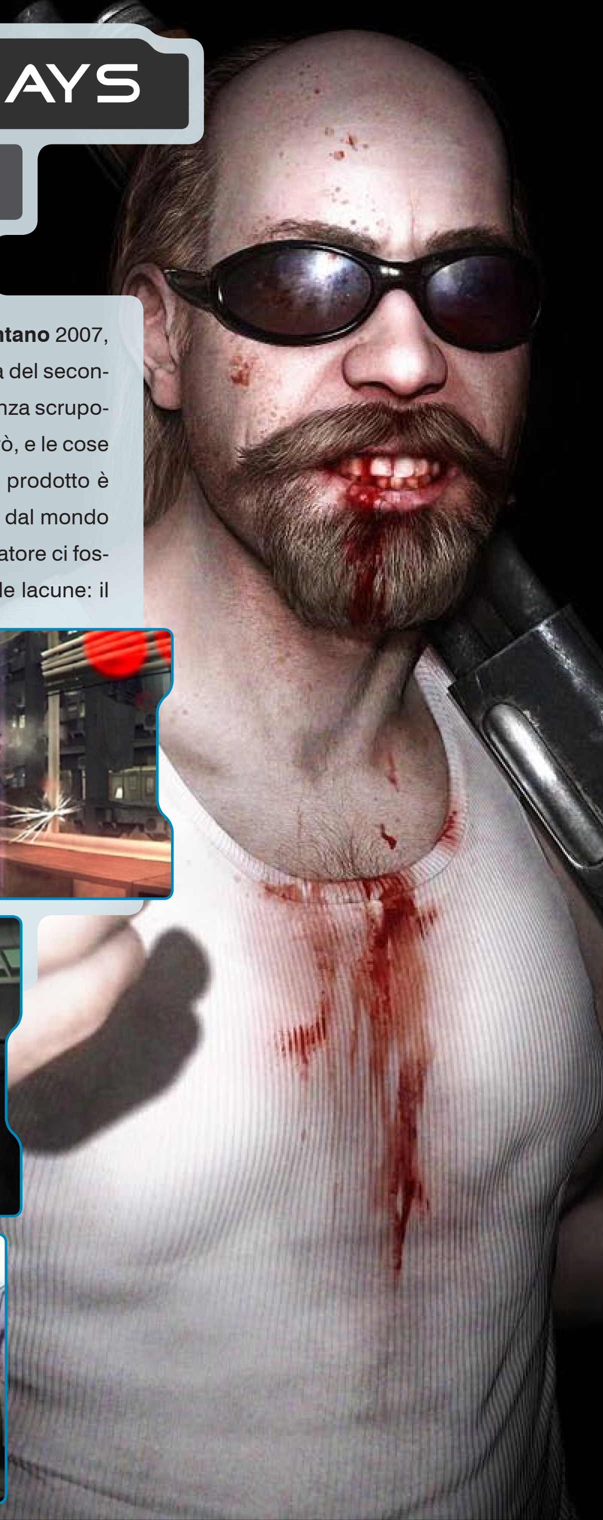


REVIEWS SVILUPPO: IO INT. / PUBLISHER: EIDOS / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1 - ?

# KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

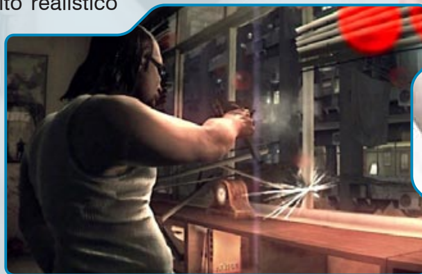
## IL DUO PULP TORNA A SEMINARE FOLLIA!

RECENSIONE completa A cura di: **Federico 'ilFed250' Baglivo**



**La serie di Kane & Lynch nacque da un'idea di IO Interactive che, nel lontano** 2007, decise di accantonare **Hitman** per dare vita ad un nuovo franchise. La storia del secondo capitolo inizia quando **Lynch** contatta il suo amico **Kane**, mercenario senza scrupoli, per portare a termine un particolare lavoretto. Qualcosa va storto, però, e le cose iniziano a mettersi molto, molto male... Uno dei pregi di questo prodotto è sicuramente la narrazione: la telecamera di gioco, attingendo dal mondo del cinema, è disturbata, si muove come se a seguire il giocatore ci fosse un cameraman amatoriale. Ma la giocabilità mostra delle lacune: il sistema di coperture non è molto realistico e spesso sarete visti o colpiti nonostante l'ostacolo che avete di fronte. La campagna in singolo dura attorno alle 3 - 4 ore (sì... avete letto bene!) ma l'online recupera punti per la longevità. Resta l'amarezza di vedere due personaggi con forte caratterizzazione viaggiare, ancora una volta, nel limbo della mediocrità.













**DISPONIBILE ANCHE PER:**
XBox 360, PlayStation 3

COMMENTA
COLLABORA
BUY NOW!

| Voce | Voto | Commenti |
|---|---|---|
| Grafica | 78 | + Pulita e ben fatta... / - ...ma poca varietà nei nemici! |
| Giocabilità | 61 | - Controlli poco lineari! / - Sistema di mira da rivedere! |
| Sonoro | 80 | + Ottima la localizzazione! / + Buone le musiche! |
| Longevità | 60 | - Campagna troppo breve! / + Per fortuna c'è il multiplayer! |
| GLOBALE | 69 | |

SITO WEB



REVIEWS SVILUPPO: BLACK BOX / PUBLISHER: EA / GENERE: GUIDA / GIOCATORI: 1 - ?

# NEED FOR SPEED: WORLD

## MA E' UN RACING GAME O UN MASSIVE?

RECENSIONE completa A cura di: **Giovanni 'TheJohn' Vincenti**

**Need for Speed World sembra essere una mezza riuscita fusione tra il genere MMO (Massive Multiplayer Online)** e il classico **racing game**, arricchito da fughe ad alta velocità e corse su strada emozionanti e coinvolgenti. Il titolo è **free to play**, ovvero è giocabile gratuitamente! Basta infatti registrarsi presso il sito ufficiale escaricare il **client**... Naturalmente, per un'esperienza di gioco più completa, dovremo ricorrere alle micro transazioni. La miglior versione, se siamo interessati a provare gran parte delle novità, è lo **Starter Pack**, reperibile al modico prezzo di 20 euro. Giocando a **NFSW** si nota la spiccata componente **arcade**, che rende il gameplay immediato ma ripetitivo; anche se le prime volte può sembrare divertente, alla lunga può veramente annoiare. Tecnicamente risulta davvero ben fatto, le auto sono molto dettagliate in ogni minimo particolare ed il mondo di gioco può quasi definirsi, qualitativamente, all'altezza delle vetture, anche se è ben visibile poca varietà nei modelli degli edifici. Sempre di gran rilievo ed interesse, come nei precedenti capitoli, è la personalizzazione delle auto, caratterizzata da tantissime combinazioni di colori e varietà di stemmi, cerchioni, ruote, alettoni, motori, ecc... In conclusione, **Need for Speed World** è certamente un titolo valido, ma indicato maggiormente ai fan più accaniti della serie.









**IN ESCLUSIVA PER:**
PC

COMMENTA
COLLABORA
BUY NOW!

| Voce | Voto | Commenti |
|---|---|---|
| Grafica | 80 | + Ottime le vetture! / - Poca varietà negli edifici... |
| Giocabilità | 70 | + Divertente e spassoso... / + ...ma dopo un po' annoia! |
| Sonoro | 75 | + Musiche niente male... / + ...e pregevoli anche gli effetti! |
| Longevità | 82 | + I fan ci giocheranno a lungo... / + ...e ci sono sempre cose da fare! |
| GLOBALE | 76 | |

SITO WEB

# MAFIA II

## COSA NOSTRA NON MUORE MAI...


RECENSIONE completa

A cura di: **Angelo ‘Angelo89’ Bruno**

**Era il 28 Agosto 2002 quando Take Two ed Illusion portarono ai videogiocatori di tutto il mondo** un titolo rimasto nella storia: **Mafia**. Era la storia di **Thomas Angelo**, i suoi compari **Paulie** e **Sam** e il boss **Don Salieri**. Dopo 8 anni e tanto chiacchierare, il 27 Agosto 2010 è stata la volta di **Mafia II**. Iniziamo con una premessa: si è letto e si è scritto che Mafia 2 sarebbe stato un free roaming, ma chi ha avuto la bella idea di giocarsi il primo titolo sa bene che **Mafia** un free roaming non è, come tra l’altro non è mai stato annunciato dagli sviluppatori. Il titolo sarà dunque giudicato come un action TPS con un gameplay più profondo, come giusto che sia.

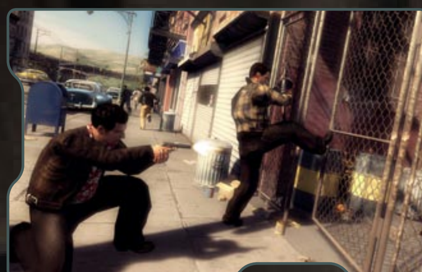




Protagonista della vicenda è **Vito Scaletta**, siciliano cresciuto nei quartieri più poveri e malfamati di **Empire Bay**, la città che fa da sfondo alla storia, incontra **Joe Barbaro**, il tipico ragazzone con la testa calda che si ficca nei guai. Durante un saccheggio, i due vengono sorpresi da una pattuglia e **Vito** non riesce a scappare. Per evitare la galera viene mandato in guerra a rappresentare gli Stati Uniti nel ’45. Nel conflitto si becca una pallottola e viene rispedito a casa. Una volta riuniti, i due non ci mettono molto ad avere a che fare coi tre boss della città...

Il gameplay di **Mafia 2** è stato oggetto di critiche, forse alcune fin troppo volute, perché si è sbagliato ad etichettare il gioco, aspettandosi qualcosa che in realtà non è. In un continuo evolversi del gameplay verso lo status di ibrido, il prodotto **2K** mantiene la natura vista 8 anni fa. Il gioco è un action **TPS** immerso in una vasta città e una buona percentuale di tempo passata a guidare. Sono presenti oltre quaranta modelli differenti di autovetture che spazieranno tra macchine formato famiglia, camion e auto “da ricconi” che arriveranno in tre secondi ai 50km/h. Non mancheranno ovviamente le chicche, come chicca è il poter guidare in stile arcade o simulativo. La differenza sostanziale si avrà nelle curve dove gli amanti della sfida dovranno prestare maggior attenzione. I “ferri” del mestiere, invece, spazieranno tra diversi modelli di pistola classica ad armi più rapide come mitra e il famoso **Thompson** del primo Mafia.





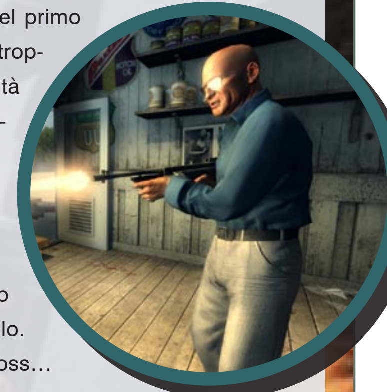








Dal punto di vista tecnico e di sceneggiatura è un vero e proprio film ricco di citazioni imperdibili. Cominciamo con la soundtrack pazzesca di cui gode il titolo: per le stazioni radio di **Empire Bay** potremo sentire **Oh Marie**, **Mambo italiano**, **That’s Amore**, **Why don’t you** ed ovviamente lo storico theme principale del primo **Mafia**. Purtroppo la longevità non è enorme: sono sufficienti 6 - 8 ore per completarlo, complice un’intelligenza artificiale dei nemici non proprio eccezionale, un livello di sfida bassino e la mancanza di quest secondarie. **Mafia 2** è un gioco di qualità sotto tutti i punti di vista: restano però vari difetti e carenze che potevano sicuramente dare una decina di punti in più al titolo. La *Famigghia* vi aspetta, non fate aspettare il boss…









**DISPONIBILE ANCHE PER:**
PC, PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

| Voce | Voto | Commenti |
|---|---|---|
| Grafica | 80 | + Comparto grafico ottimo... - ...ma ci sono problemi di aliasing |
| Giocabilità | 85 | + Migliorato rispetto al passato... + ...ma l’IA risulta scarsa! |
| Sonoro | 90 | + Ragazzi, che comparto audio! + Musiche e doppiaggio notevoli! |
| Longevità | 70 | + La storia intriga... - ...ma non dura a lungo! |

GLOBALE **80**

SITO WEB

# CRACKDOWN 2

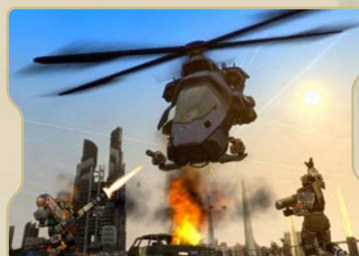
## MORE BIG, MORE ACTION, MUCH BETTER!

 RECENSIONE completa

A cura di: **Andrea ‘Jenbrother’ Pautasso**



**Chiunque fosse un felice possessore di Halo 3 ed avesse partecipato alla beta** prima della release ufficiale, molto probabilmente conosce **Crackdown**. Basato su un sistema di gioco open world, il titolo ci metteva nei panni di un super poliziotto dai poteri invidiabili, nel tentativo di sconfiggere il crimine che infestava la città. A distanza di tre anni dal primo capitolo, **Ruffian Games** ci propone il seguito nel tentativo di concedergli una vera identità... **Crackdown 2** si mostra fedele al suo predecessore; l’ambiente di gioco si presenta subito vasto da esplorare sia in modo orizzontale sia in verticale, con salti vertiginosi da altissimi grattacieli in grado di donare al giocatore ottimi spunti dal punto di vista artistico. Sotto l’aspetto tecnico il gioco si presenta un tantino giù di corda. Una grafica funzionale e una realizzazione estetica degli edifici che rasenta la sufficienza non



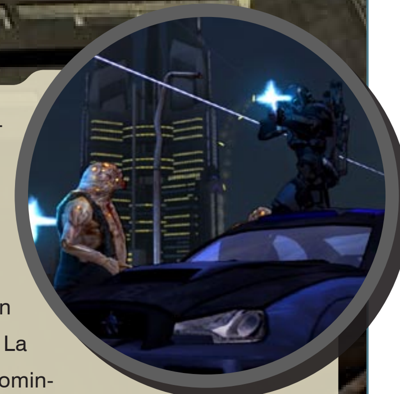






permettono al gioco **Microsoft** di attestarsi tra i top della nuova generazione. Ben altro discorso va fatto per i filmati di intermezzo del gioco, ben realizzati e dotati di una grafica decisamente più interessante di quella in-game. Medesimo discorso potrebbe essere fatto per il comparto sonoro, dove la voce dei doppiatori delle poche sequenze narrative si scopre ben realizzata, ma che contrasta con quella in game, abbastanza lacunosa e poco ispirata. La campagna in singolo è godibile, anche se comincia a mostrare il fianco verso il finale, dove l’azione di gioco tende a diventare abbastanza ripetitiva. Ma nel multiplayer cooperativo il gioco recupera tantissimo, proponendo un gameplay divertente e piacevole, fatto di intense ore di missioni appositamente pensate per essere affrontate in compagnia. **Ruffian Games** ha sviluppato un concentrato di azione esagerata ed entusiasmante, caratteristica non poi così scontata nei videogiochi odierni.









**IN ESCLUSIVA PER:**
XBox 360

COMMENTA
COLLABORA


BUY NOW!

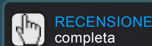
| | | | |
|---|---|---|---|
| ***Grafica*** | ***64*** | ***Giocabilità*** | ***80*** |
| - Fin troppo funzionale... + Buoni i filmati! | | + Gameplay divertente... + ...immediato e gratificante! | |
| ***Sonoro*** | ***62*** | ***Longevità*** | ***85*** |
| - Doppiaggio in-game sottotono... + Un po’ meglio nelle cinematiche! | | + Appagante in singolo... + ...e apprezzabile in cooperative! | |

**GLOBALE**
**73**

SITO WEB

# METROID: OTHER M

## SAMUS E' TORNATA... E QUESTA VOLTA IN 2D!


RECENSIONE completa

A cura di: **Filippo 'Fatum92' Barbuscia**

**La saga di Metroid è da sempre una punta di diamante di Nintendo. Quando Metroid Prime 3: Corruption** pose fine alla trilogia incentrata sul **Pazhon**, non poteva che esserci anche un velo di malinconia nel cuore dei fan. Una malinconia che però non durò a lungo, dato che **Nintendo** annunciò un nuovo capitolo della saga. La notizia fu davvero una piacevole sorpresa, nonostante questo il progetto destava non pochi dubbi, suscitati dal fatto che gli sviluppatori del titolo sarebbero stati i ragazzi del **Team Ninja**, famoso per la serie di **Ninja Gaiden**. Alla fine, però, **Metroid: Other M** è già tra noi e possiamo anticipare immediatamente che Samus è tornata…







**Other M** segna un ritorno all'epoca del **2D**. Le vicende si snodano tra **Super Metroid** e **Metroid Fusion**, focalizzandosi maggiormente sul passato di **Samus**. La storia è veramente una parte fondamentale del titolo, soprattutto rispetto ai giochi del passato, ed è portata avanti da una gran quantità di spezzoni di intermezzo (realizzati in computer grafica e/o col motore di gioco), dimostrandosi enormemente appassionante.

Analizziamo ora il gameplay di **Metroid: Other M**. Sicuramente ci troviamo di fronte a qualcosa di atipico. Il gioco si presenta come una sorta di sparatutto contaminato da forti elementi platform. Ad essere sinceri, forse, **Other M** si fa più al genere action. L'intento degli sviluppatori era quello di rendere semplice e immediato giocare, per questo hanno deciso di ripescare alcune vecchie meccaniche tipiche dei titoli **2D**. La telecamera seguirà l'azione lateralmente; in realtà non è proprio così. In verità la visuale cambierà a seconda della situazione, passando in maniera del tutto naturale dalla vista orizzontale a quella a volo d'uccello, da davanti a Samus a dietro di essa. Oltre a questo, in alcuni specifici frangenti la telecamera si posizionerà proprio dietro la spalla destra della cacciatrice di taglie, tanto che in un determinato momento del gioco sembrava quasi di trovarsi in **Dead Space**! Il fatto, poi, è che non si sente mai il bisogno di controllare manualmente l'inquadratura (e tra l'altro non si può), poiché l'azione è sempre visualizzata a dovere.









Purtroppo però, c'è un prezzo da pagare per tutto questo. Infatti il gioco è lineare. In questo ultimo episodio troviamo molti eventi scriptati e per proseguire non sarà necessario esplorare fino alla nausea ogni luogo. Gli ambienti vengono resi esplorabili a poche dosi e spesso la strada da seguire sarà solo una. Graficamente siamo su buoni livelli, anche se era lecito aspettarsi qualcosa di più. Infine il comparto audio. Gli effetti sono piuttosto curati; un giudizio un po' meno positivo per le musiche, a tratti perfettamente inserite nel contesto, altre volte invece un po' anonime. In ogni caso si tratta decisamente di uno dei migliori titoli per Wii, un esperimento forse non riuscito al 100%, ma un ottimo ibrido di genere. Solo per questo andrebbe premiato. Probabilmente non è un capolavoro… ma poco ci manca!











**IN ESCLUSIVA PER:**
Nintendo Wii

COMMENTA

COLLABORA


BUY NOW!

| Voce | Voto | Commenti |
| --- | --- | --- |
| Grafica | 80 | + Di buon livello… <br> - …ma Corruption ha fatto meglio! |
| Giocabilità | 92 | + Vecchio stile! <br> + Adrenalinico e immediato! |
| Sonoro | 85 | + Effetti curati… <br> - Musiche non sempre convincenti |
| Longevità | 70 | - Dieci ore sono pochine! <br> - In passato si è fatto di meglio! |

GLOBALE **88**

SITO WEB

# STARCRAFT II

## UN RITORNO SPAZIALE ATTESO DODICI ANNI!



RECENSIONE completa

A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**







**Dodici anni: ecco il quantitativo di tempo che gli appassionati di Starcraft** hanno dovuto aspettare per vedere il seguito del gioco sugli scaffali dei negozi. Per essere riuscito a restare sulla cresta dell'onda per più di un decennio è ovvio che **StarCraft** non doveva essere 'un capolavoro qualunque'. **StarCraft 2**, come ogni **RTS** che si rispetti, gode di una doppia anima, una votata al single-player l'altra, forse la più interessante e longeva, dedicata al multiplayer. Ciononostante la modalità per un giocatore porta con sé le maggiori novità. **Blizzard** ha quindi rinnovato il comparto che più necessitava di un ammodernamento: eccoci nei panni di **Jim Raynor**, un uomo ormai vuoto di ideali, rassegnato a passare i suoi giorni nel rimorso e nella sofferenza. Difficile immaginarsi che il buon **Jim** nel giro di qualche minuto di **CG** si troverà immerso in un'epica missione, sullo sfondo di una trama talmente profonda che quasi non sembra appartenere ad un **RTS**. A livello qualitativo il titolo è ottimo e accessibile anche alle fasce di **PC** non recentissime, senza contare il comparto sonoro che propone una vera e propria immersione. Il vero difetto veniale di **Starcraft 2** è racchiuso nel suo volersi mantener in tutto e per tutto conforme a quella formula vincente che 12 anni fa spopolò nel mondo dei videogame. A discapito di questa affermazione ci sono parecchi elementi che potrebbero essere annoverati, come l'inserimento di nuove truppe per ognuno dei tre eserciti, ma dopo qualche partita è palpabile la sensazione di giocare ad una versione **HD** di un gioco già assaporato da tempo. Sembra che vi sia un'evidente paura di sperimentare qualcosa di nuovo, in grado di stravolgere il concept della saga nel bene, ma potenzialmente anche nel male. Nonostante questo **Starcraft 2** risulta a tutti gli effetti uno dei giochi migliori dell'anno!

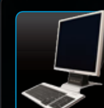












**DISPONIBILE ANCHE PER:**
Mac OS X

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

| Voce | Punteggio | Commenti |
|---|---|---|
| Grafica | 87 | + Buona nel complesso... - ...ma non sbalorditiva! |
| Giocabilità | 75 | + Zero bug... - ...ma zero novità rilevanti! |
| Sonoro | 88 | + OST d'atmosfera... + ...e doppiaggio ben fatto! |
| Longevità | 90 | + Story mode di spessore! + Multiplayer ben congegnato! |

**GLOBALE 85**

SITO WEB

# FLASHREVIEWS

**Publisher:** Microsoft / **Genere:** Survival Horror / **Giocatori:** 1

## ALAN WAKE: THE SIGNAL

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **8.9**

Un DLC rimasto... al buio!

**Eccoci al primo DLC di Alan Wake. The Signal** inizia direttamente dalla fine del gioco e vedrà **Alan** seguire il segnale di **Thomas Zane**, il quale sta tentando di aiutarci a non sprofondare oltre nell'oscurità... La storia è completamente onirica, risultando forse uno degli episodi più ispirati del gioco stesso. Il gameplay presenta un'aggiunta geniale, ovvero la possibilità di dare vita alle parole illuminandole con la torcia, animando così esplosioni, rumori, pezzi di livello, nemici e persino ricordi... insomma, da non perdere assolutamente!



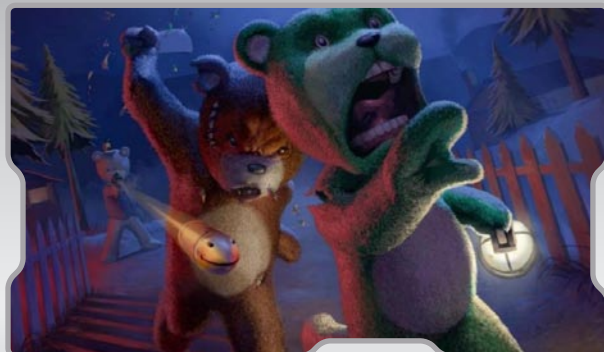


**Publisher:** 505 Games / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - ?

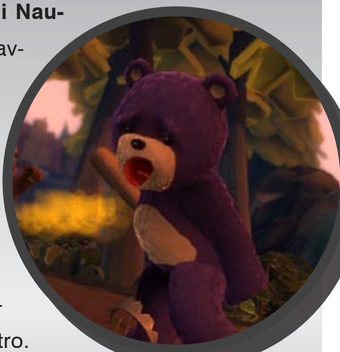
## NAUGHTY BEAR

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **5.8**

Un orso tira l'altro...



**Sicuramente il concetto di base di Naughty Bear** ha delle potenzialità davvero interessanti, purtroppo però la sua realizzazione lascia alquanto a desiderare in particolare su due aspetti, la parte tecnica non eccelsa e la monotonia del gameplay. E' un titolo che riesce a sfiorare quasi la sufficienza, peccato perché oltre a regalare qualche oretta in allegria ad uccidere peluche, non riesce a trasmetterci nient'altro.



**Publisher:** Capcom / **Genere:** Survival Horror / **Giocatori:** 1

## DEAD RISING 2: CASE 0

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **8.0**

Chi non muore si rivede!

**Dead Rising 2: Case 0 è una breve avventura che metterà i** giocatori nei panni del protagonista del prossimo episodio ovvero il famoso pilota di motocross **Chuck Greene**. Si rivela un ottimo e breve antipasto di quello che vedremo con il prossimo **Dead Rising 2**. Le piccole novità a livello di gameplay e il nuovo comparto grafico rendono il titolo ottimo e seppur non lunghissimo presenta una rigiocabilità decisamente elevata. Al prezzo di soli **400 Microsoft Points** (5 euro circa) è caldamente consigliato!








SPECIALE

IN COLLABORAZIONE CON:




PSP - PS3 - XBOX360 - Wii - DS CONSOLE-GALAXY.IT THE NEW GEN IS HERE!

# SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SURVIVOR

## TORNA UNA SERIE STORICA... E DIVENTA TATTICA!

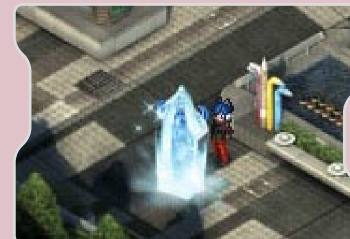



A cura di: **Hisoka**

GLOBALE ▶ ▶ ▶ ▶ **7.0**

**Shin Megami Tensei: Devil Survivor si presenta come un nuovo Spin – Off della saga principale chiamata Shin Megami Tensei.** Primo titolo della saga per **DS**, si tratta di un **RPG Tattico** che conserva i tratti che hanno reso celebre la saga. Il gioco è accompagnato da una storia matura, personaggi ben caratterizzati e da altri elementi tipici della serie. Sia durante la battaglia che durante lo spostamento sulla griglia, i personaggi e gli ambienti saranno in **3D**: la visuale è in prima persona, quindi durante i combattimenti vedrede solo i nemici. Il sistema delle **Skill** è innovativo, peccato che le abilità siano a disposizione di un solo personaggio e non di tutti. Anche l'assenza di oggetti, armi, armature e accessori è una novità per questa saga. Ma questo non influisce molto sulla difficoltà visto che, comunque sono presenti le **Skill curative**. La longevità non è bassa, anche se non ci sono sub-quest da accettare: per finire la storia principale non ci vorrà poco, inoltre se volete vedere tutti i finali disponibili dovrete completarlo più di una volta. **Shin Megami Tensei: DS** è un buon gioco: diverso dal solito e con un nuovo gameplay, non è da meno rispetto a tutti gli altri titoli della saga.

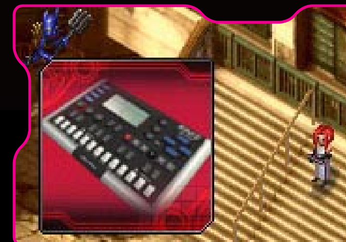










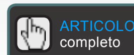






## ZOTAC ANNUNCIA LA NUOVA GEFORCE GTX 460

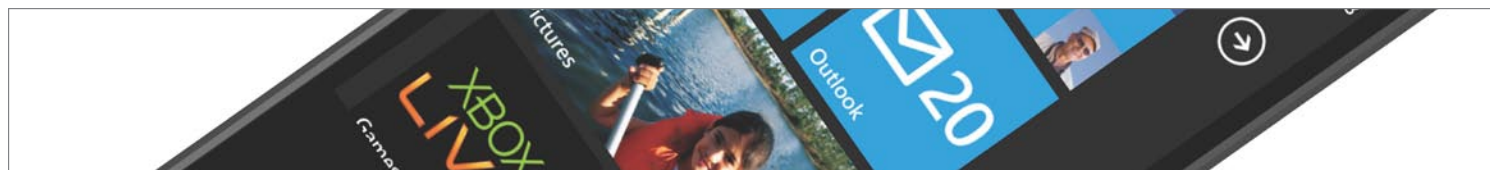
### Una scheda video con il pieno supporto di PhysX e 3D Vision Surround




**Zotac ha annunciato la disponibilità della nuova scheda video GeForce GTX 460** nella versione **AMP! Edition**. La scheda **Zotac**, equipaggiata con **GPU GF-104**, è tra le più veloci e perfomanti soluzioni **GTX 460**; per quanto riguarda le caratteristiche tecniche, segnaliamo frequenze per GPU/Shader/Memorie rispettivamente di 810/1620/4000MHz, 336 CUDA Cores, interfaccia delle memorie a 256 bit e supporto a configurazioni **SLI**, **CUDA**, **3D Vision Surround** e **PhysX.** In particolare, grazie a quest'ultima caratteristica è possibile beneficiare di una fisica completamente credibile e di alto livello nel gaming e nelle applicazioni **3D**. La scheda sarà disponibile a partire dalle prossime settimane con in bundle il videogioco **Prince of Persia: The Forgotten Sands**. Non resta che scoprire il suo rapporto qualità-prezzo per valutarne l'effettiva convenienza rispetto ad altre concorrenti sul mercato.

■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**

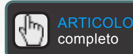


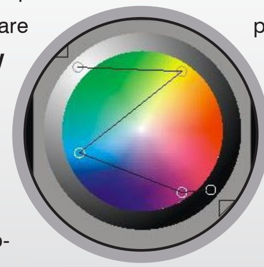


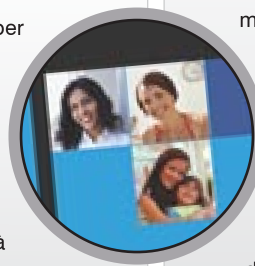

## NUOVA SUITE PER CORELDRAW...

### Un tool grafico dai numerosi effetti per tutti!




**Corel Corporation ha annunciato una nuova release** per utenti privati e studenti del suo software di punta, **CorelDRAW Graphics Suite X5**. Il prodotto, disponibile a soli 99,00 euro, offre una serie di tool necessari per creare fantastici disegni o layout per progetti personali o scolastici. La nuova suite grafica è ricca di strumenti per realizzare grafica per il Web, disegni su T-shirt, loghi, poster e altro ancora. La suite, inoltre, integra innovativi effetti fotografici quali **Vibrazione**, che aumenta l'intensità dei colori, e **Filtro fotografico**, che simula gli effetti di diversi filtri applicati alla lente della fotocamera.

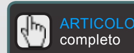




## MOBILE PER WIN7

### Rilasciato in versione RTM

**Microsoft sta facendo del suo meglio per assicurarsi** che il lancio della prossima generazione del sistema operativo **Windows Phone 7** per sistemi mobile si svolga senza intoppi di sorta; nei giorni scorsi, sul **Windows Blog Team**, **Terry Myerson** ha annunciato che **WP7** è stato rilasciato in versione **RTM**. Tutti i partner hardware potranno quindi installare sui loro dispositivi il nuovo sistema, testarlo e iniziare la produzione su larga scala.



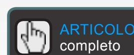




## ASUS PASSA ALL'USB 3.0

PCSELF
IL COMPUTER FACILE

### La scheda P7P55 supporta la massima velocità di trasferimento dati...




**ASUS introduce la nuova P7P55/USB3, la prima scheda madre mainstream** al mondo ad offrire il supporto **USB 3.0** anche su front panel. Ancora più facilmente accessibili, quindi, le performance messe a disposizione dall'interfaccia **USB 3.0** a tutti gli utenti, che potranno sfruttare i vantaggi di questa nuova tecnologia senza dover rinnovare drasticamente il proprio hardware. Grazie alla presenza di un controller NEC dedicato, la scheda è in grado di assicurare la massima velocità di trasferimento dei dati da ciascuna porta, in tutte le condizioni di utilizzo. **ASUS P7P55/USB3** è disponibile in Italia a partire dallo scorso agosto, con un prezzo di circa 125 Euro. Inoltre, nuove informazioni e novità sulla famiglia di motherboard **USB 3.0** sono state riportate sul sito **www.asus.com**.

■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**









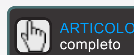






## PANASONIC PORTA IL 3D IN CASA NOSTRA!

### Tv, Blu-Ray e videocamere per il completo supporto delle tre dimensioni




**All'IFA di Berlino, Panasonic ha tenuto una dimostrazione** focalizzata sulla sua straordinaria capacità di offrire soluzioni *end-to-end* completamente integrate per il mondo **3D**, come videocamere consumer per la creazione di contenuti, televisori e lettori Blu-Ray, in grado di riprodurre tutte le produzioni 3D nel salotto delle nostre case. Tra i modelli annunciati, troviamo i nuovi TV al plasma **VIERA VT20 3D** da 42 e 46 pollici e il lettore Blu-Ray 3D **DMP-BDT300**. L'interesse è molto alto, perché diverse tecnologie sviluppate da **Panasonic** per i partner dell'industria cinematografica di **Hollywood**, sono state riproposte nel nuovo lettore.

■ **Michele Ferrara**










# I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO!
CLICCA QUI

## OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

### WWW.INGAMES.IT

Ingames.it è un blog dedicato ai giochi gratuiti. Per ciascuno di essi è presente una piccola introduzione, oltre al collegamento per iniziare a giocare. Tutti i titoli presenti sono in formato flash e richiedono pochi secondi per essere caricati. Insomma, un divertimento... immediato!

### HTTP://MMORPGVILLAGE.IT

**Mmorpgvillage è un nuovo sito dedicato ai MassiveMultiplayer Online Role-Playing Game**, ovvero i giochi di ruolo che supportano l'online per creare community in tutto il mondo. Potrete trovare notizie, immaginie aggiornamenti su molti **MMORPG** disponibili.

BOOKMARKS
LE NOVITA' DEL WEB!
A CURA DI FREEONLINE.IT



### www.myfilmstreaming.it

**MyFilmStreaming.it è un sito** italiano che si propone di catalogare e proporre i link per la visione in streaming gratis su **Megavideo** di innumerevoli pellicole cinematografiche. L'archivio è organizzato alfabeticamente e propone per ogni film una scheda informativa con link esterno alla visione. Per cinefili... e non solo!

### www.fontpark.net

**Lavorando con i programmi di** grafica e videoscrittura, molto spesso occorre cambiare stile dei caratteri per ottenere effetti migliori. **Fontpark** è un ottimo archivio che conta più 70.000 fonts dei generi più vari suddivisi in oltre 80 categorie, da scaricare ed utilizzare liberamente. Una risorsa immediata per soddisfare tutte le esigenze!

### www.nexthardware.com

**Nexthardware.com è stato** creato per costituire una fonte di informazioni indipendente, in grado di restituire un feedback di prima mano sulle nuove tecnologie ed i prodotti di imminente introduzione. Presenta news, focus incentrati su problematiche reali, recensioni accurate e forum per chiedere consigli o scambiare informazioni.


i | ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO




# SOFTWARE - HITECH
SOLUTIONS FOR THE FUTURE

A cura di www.dgmag.it





## ASUS PUNTA AI NETBOOK, MA CON LA FORZA DEI NOTEBOOK!

### Disponibile anche in Italia, si chiama Eee PC 1215N e garantisce performance di alto livello...

**Asus ha lanciato un nuovo netbook dalle dimensioni** più generose, potente e completo ed in grado di assicurare eccellenti prestazioni anche nell'ambito del digital entertainment. Equipaggiato con il più recente processore dual core **Intel Atom D525** ed assistito da **2 GB** di veloce memoria **DDR3** in abbinamento alla piattaforma **NVIDIA ION Next-Generation**, il netbook **Eee PC 1215N** offre un livello di performance superiore per la sua categoria e perfettamente a suo agio anche nella fruizione dei contenuti multimediali **on the go**.



Il display è da 12.1 pollici **HD** in formato widescreen 16:9 con risoluzione **1366 x 768 pixel** e retroilluminazione **LED** sul quale poter riprodurre sempre fluidamente e con colori vividi e brillanti video, giochi ed ogni genere di contenuti in alta definizione. Sarà disponibile in Italia a partire da questo mese a 499 Euro.





## SAMSUNG SFIDA APPLE CON IL GALAXY PAD!



### Un nuovissimo Tablet PC per aggirare alcuni limiti dell'iPad...

**Consapevole che i Tablet PC piacciono un po' a tutti, Samsung** ha deciso di lanciarsi in questo mercato e a Berlino ha presentato ufficialmente il **Galaxy Pad GT-P1000**. Si tratta di un Tablet nel vero senso della parola che sfrutta solo componenti proprietari e che nasce per soddisfare i bisogni di quegli utenti che non sono rimasti soddisfatti dell'**iPad**.

Supporta **Android 2.2 Froyo** come sistema operativo e i contenuti in **Flash**, cosa che invece la piattaforma di **Cupertino** attualmente non fa. Secondo le prime indiscrezioni, il prezzo del **Galaxy Pad** dovrebbe aggirarsi sui 700 Euro e l'inizio delle vendite è previsto per la fine di questo mese. Resta da capire se sarà in grado di tenere testa al mercato dell'**iPad**.




# PREDATORS

## IL REMAKE DI UN CLASSICO... CON STILE PULP!



RECENSIONE completa A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**



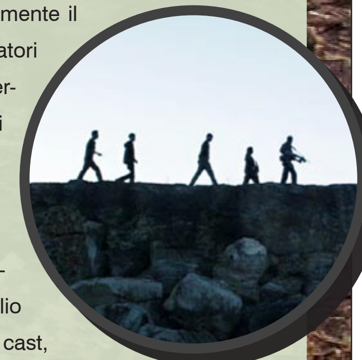


**Miei cari affezionati, questa volta tocca ad una pellicola dal vago aroma blockbuster** che, in teoria avrebbe tutte le carte in regola per alleviare la calura estiva con piacevoli brividi. Ma che in pratica lascia perplessi quasi tutti. Se non gli amanti del genere **Pulp**, ma veramente **Pulp**. Stiamo parlando della terza avventura dei beneamati alieni cacciatori di **Predator**. In tempo di remake, perché mai tralasciare un così ricco franchise degli anni '80? Ora, per chi non ricordasse la storia, i **Predatori** sono una razza di cacciatori che provano una particolare attrazione per decapitare gli avversari e tenerne i teschi come trofei (gli ultimi minuti di **Predator 2** anticiparono di decenni i sequel a venire ed i sogni di noi nerd...). Dopo due puntate sul pianeta terra, una volta nella giungla indocinese ed un'altra in una giungla di cemento americano, questa volta i produttori hanno deciso di cambiare le carte in tavola. E ci catapultano su di un pianeta alieno dove, un gruppo di terrestri viene paracadutato e lasciato in balia di un gruppo di predatori. Ora il gruppo è quanto di più **pulp** si potesse scegliere e l'idea funziona! C'è









un mercenario, uno spetznaz, un cecchino, un condannato a morte, uno yakuza, un miliziano sudafricano ed un narco trafficante colombiano. Ah già, un medico. Nessuno si conosce, tutti hanno una pessima indole ed una facile adattabilità al pianeta alieno. Tutti tranne ovviamente il medico che è completamente fuori posto. E nel frattempo i cacciatori cominciano a stringere le maglie del loro gioco al massacro. Fermiamoci un secondo. Pensiamo alla prospettiva: un gruppo di uomini pericolosi in territorio alieno inseguiti da una razza che in vent'anni di onorata carriera cinematografica non ha esternato altro nome, se non quello di predatori. Figo? Certo che sì. Ed infatti la prima mezz'ora di film scivola abbastanza piacevolmente. Allora, direte voi, che succede? Oh ne succedono di cose, ma non voglio rovinarvi la visione a suon di spoiler. Idee buone ce ne sono ed anche il cast, composto da qualche caratterista (l'intramontabile **Danny Trejo**) e da une serie di interessanti attori fa la sua bella figura. Il problema, risiede tutto nella regia. **Nimrod Antal** non ha l'esperienza per dedicarsi ad un lavoro simile e mostra tutti i suoi limiti. Alcune sequenze si ripetono quasi con incredibile precisione, le scene che dovrebbero essere clou sono quasi regalate, buttate senza troppa intenzione. Ed è un peccato perché se, ad esempio, il combattimento tra lo yakuza ed il predator al chiaro di luna fosse stata gestita da un **Rodriguez** o da uno **Snyder**, tutto avrebbe avuto un senso completamente differente. Un'occasione mancata insomma di rivitalizzare l'ennesima icona degli anni '80 (fans dei **Gremilins** state all'erta, il prossimo giro dovrebbe toccare a voi) che però lascia qualche spunto piacevole. Se quello che cercate è una serata con poche pretese e tanto fracasso, allora questa è la pellicola che fa per voi. Per gli altri, consiglierei l'uscita al videonolo. Perché, come da liturgia, dello sparuto gruppo di combattenti se ne salva una ancora più sparuta minoranza. Ma una serata con grigiore invernale, pizza a domicilio e qualche amico, **Predators** la salva di sicuro. Punto. ■





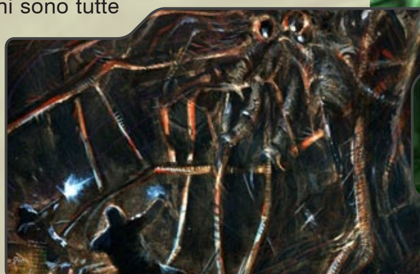


# ORRORE SULL'ORIENT EXPRESS

## UNA STORICA CAMPAGNA PER I FAN DI CTHULHU!

RECENSIONE completa A cura di: **Dajo**

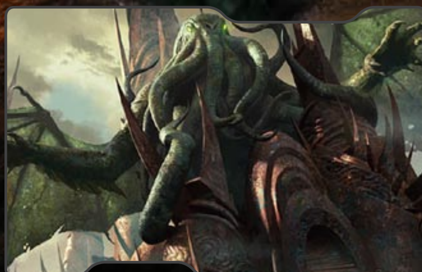
**Una lunga campagna per Il richiamo di Cthulhu d.100, che porterà i giocatori attraverso l'Europa** degli anni '20 a bordo del famoso treno blu. Si tratta di quattro volumi, pubblicati negli Stati Uniti in una sola raccolta. Ogni volume è composto da una parte di avventure e una di ambientazione dove vengono descritti gli stati europei negli anni '20 e '30, oltre al materiale per i giocatori. I manuali sono in bianco e nero, curatissimi nella grafica anche se non mancano i refusi di stampa, soprattutto nelle sezioni di descrizione geografica. L'esposizione comunque è chiara e accompagnata da mappe e box di testo dove servono. Le immagini sono tutte fotografie degli anni '20, originali oppure in stile. Abbonda il materiale da fotocopiare per permettere ai giocatori di interagirvi (lettere, indizi, etc.). Gli allegati riguardanti l'**Express** saranno la gioia dei giocatori che amano questo genere di gadgets: sono fatti benissimo e sono ultili all'interno del gioco. I numeri dell'**Eco** di **Arkham** invece, per quanto ben fatti, hanno il difetto di non poter rispecchiare la cronolgia degli avvenimenti all'interno della campagna. Quest'ultima è lunga e articolata, descritta passo per passo in maniera ottima e sarà in grado di tenere il gruppo impegnato per anni. Una delle migliori avventure pregenerate che abbia mai letto.









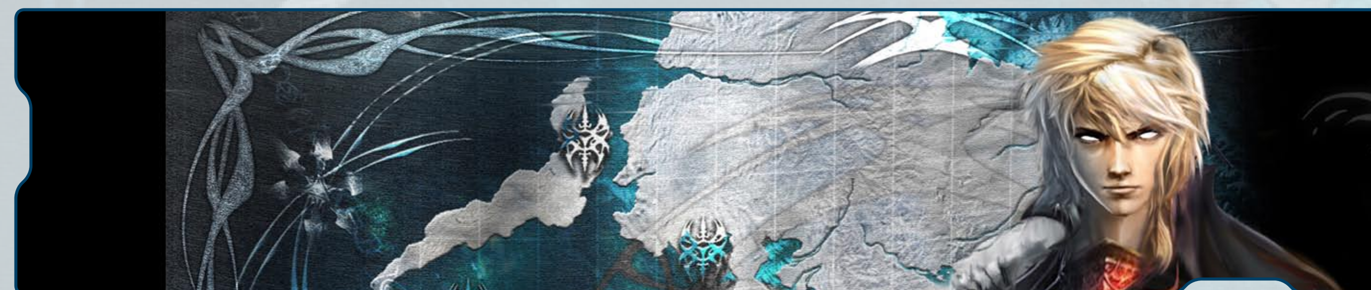













# EORIS ESSENCE

ARTICOLO completo A cura di: Nadir1

**Il progetto Eoris Essence della Colombiana Vision Essence è molto ambizioso, come si può notare visitando il sito ufficiale www.eorisessence.com.** L'impatto visivo è notevole, con immagini estremamente curate e che rispecchiano la qualità illustrativa del manuale. All'interno del gioco troviamo tre razze, due angeliche e una "umana". Sulle meccaniche di base non ci sono reali novità, ci troviamo di fronte a uno storytelling incrociato con lo storyteller, che strizza l'occhio al primissimo sistema del vecchio **Star Wars d6**... ma tutto col dado da 20. In **EE** non esiste una vera e propria magia, ma il tutto è dominato da due fattori: **Aura**, che è l'abilità naturale di modificare le **Onde dell'Esistenza** e **Saeia** che rappresenta la **Scienza**. Funzionerà a dovere? E' disponibile una demo, perché per quanto possa essere bello da vedere, 100 dollari di costo più le spese di spedizione sono troppi per una semplice prova...





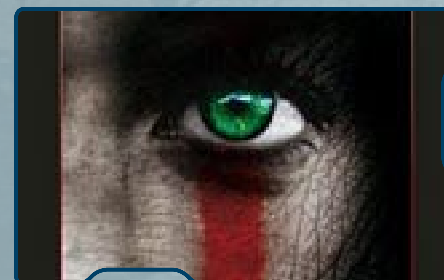




# IRREGOLARE

ARTICOLO completo A cura di: Nadir1

**Irregolare è un romanzo cyberpunk, una fantascienza noir distopica, dalla forte personalità,** che lascia poco spazio ai sentimenti benevoli e arriva a imbrigliare il lettore in una morsa adrenalinica con la sua velocità di narrazione. L'opera riesce a riproporre le leggendarie ambientazioni alla **Blade Runner** in un thriller / poliziesco futuristico. I risvolti tecnologici sono estremamente dettagliati, mentre i protagonisti sono complessi e imperfetti, contaminati da difetti e con i nervi a fior di pelle. La trama si dipana attraverso una torbida investigazione su un efferato omicidio, che finisce per intrecciare eventi e personaggi a un ritmo vertiginoso. Un'opera alla portata di tutti, in grado di dare una ventata di freschezza alla narrativa fantascientifica italiana.





# FAIRY TAIL

## ISPIRATO AL MANGA, SI GIOCA VIA CHAT!

 RECENSIONE completa — A cura di: **FairyTail - Gdr-Online.com**

**Tra i tanti giochi interessanti che possiamo trovare nella Rete, abbiamo scoperto un gioco di ruolo dedicato a Fairy Tail.** In questo **RPG** possiamo creare ed impersonificare un personaggio e muoverlo all'interno di un'ambientazione ispirata al manga di **Fairy Tail**. Il gioco ha un gameplay basato su chat e condurremo il nostro personaggio attraverso la scrittura. Dal punto di vista grafico, **FT** si richiama alla serie originale, con immagini, colori e tanto altro. Il risultato è una grafica leggera per gli occhi e sopratutto che capace di immergere il giocatore immediatamente nell'ambientazione. Ogni personaggio può decidere di entrare in una delle gilde presenti nel fumetto, come la stessa **Fairy Tail** o i **Phantom Lord**, ma può anche aspirare a far parte del **Consiglio Magico** o a diventare un **Mago Sacro**. Il tutto è curato da master che sviluppano storie per gli aspiranti maghi e per i veterani, in un connubio intrigante di fantasy, magia e manga. Inoltre il sito presenta numerosi documenti di aiuto per i principianti, con consigli, regole, sistema di abilità e come rapportarsi rispetto alla storia narrata nel manga. Per accedere è sufficiente visitare la pagina ufficiale, iscriversi e creare in poco tempo il proprio personaggio. Insomma, un 'must-try' per tutti i fan!



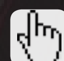






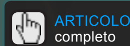




 SITO WEB Clicca Qui

# MAFIA II: PC VS CONSOLE

## IDENTICI NEL NOME, DIVERSI NELLA SOSTANZA...


ARTICOLO completo

A cura della Angelo `Angelo89' Bruno



**Fin dal rilascio della demo su PC, PlayStation 3 ed Xbox 360, Illusion e 2K Games** hanno tenuto a sottolineare come la versione **PC** di **Mafia II** fosse diversa. Nulla di strano finchè si parla di fisica, per i motivi che vedremo più avanti, ma le differenze sono numerose. Sorge una domanda abbastanza spontanea: perché? Ai posteri l'ardua sentenza, ma consigliamo assolutamente la versione **PC** di **Mafia II** per godere appieno dell'esperienza di gioco. Intanto si è guadagnata una bella fetta di attenzioni la libreria della gestione della fisica made in **Nvidia**: **PhysX**. Queste librerie si occupano soprattutto degli oggetti in movimento e degli effetti particellari, rendendo tutto più credibile. Un esempio lampante ce lo hanno mostrato gli stessi sviluppatori in diversi trailer. La differenza tra un **Mafia II** su con **PhysX** attiva e un **Mafia II** su console è notevole. Purtroppo però i requisiti tra minimi e raccomandati - che tengono conto appunto della libreria - schizzano in modo vertiginoso verso componenti hardware costosi e di ultima fabbricazione. Su console avremo a che fare con problemi di aliasing, soprattutto davanti a specchi o negli ambienti chiusi. All'esterno invece tutto ok se non fosse per alcuni piccoli grandi problemi con le auto guidate. Su **PC** il problema non si presenta quasi per niente, ma attivando i filtri il problema scompare del tutto. Quando si parla di **TPS** è scontato preferire la combinazione mouse+tastiera al pad e fin qui nulla di strano. Ma cosa c'è che in Mafia II fa accentuare ancor di più la necessità dell'utilizzo del topolino elettronico? Semplice: puntatore impreciso, a volte automatico, e impossibilità di cambiare la sensibilità della visuale. Presi singolarmente questi problemi sono abbastanza futili e aggirabili con maggiore attenzione, ma sommati vanno a minare per davvero il divertimento di doversi sporgersi e sparare dietro un riparo, per non parlare di situazioni veloci in cui i nemici potrebbero venirci incontro. Ad aggravare la situazione è il target block automatico del personaggio: spesso mentre siamo riparati dietro un pezzo di scenario basterà sporgersi per avere il mirino puntato direttamente sul viso del nemico, senza aver preso nel frattempo la mira... e questo accade anche al livello più difficile. Unendo i due problemi all'impossibilità di giostrare la sensibilità del mouse - c'è chi preferisce una sensibilità bassa e chi alta, spesso anche a seconda della natura del gioco e degli scontri a fuoco che offre - potete tranquillamente immaginare quanto faccia avere un bel topolino nella mano da guidare a piacere. In definitiva, consiglio vivamente di giocare **Mafia II**, ovviamente se possibile, su un bel **PC**, potendo magari attivare **PhysX** grazie ad un'ottima configurazione hardware che prevede **Nvidia** ed un bel monitor da gioco **Full Hd**. Volendo tirare le somme attraverso i classici voti globali, l'esperienza ludica su console rispetto a quella su **PC** porta ad un 6. Viceversa su **PC** per alcuni sarà oltre il 9...













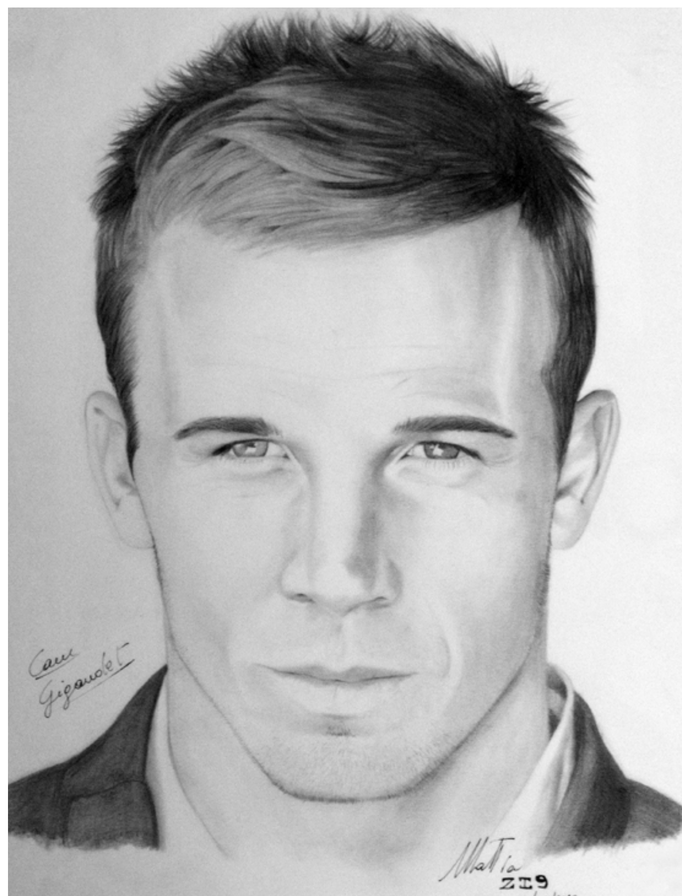






# AREA FUMETTI

**I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!**



IBRAHIMOVIC9



ERY85



EMMEZETA



VALENTINO FRIGO



ZETATRACKS45

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

## DISEGNO DEL MESE

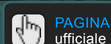
Inviato da: INARTEMARCO

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON: GamePRo

# ARRIVA GAMEPRO!

## UNA COMMUNITY PER GIOCARE ONLINE....




A cura di: **CTC Incantesimo**



**GamerPro nasce dall'idea di un gruppo di ragazzi che hanno deciso** di realizzare qualcosa insieme. Cresciuti a pane e videogiochi, hanno trascorso la giovinezza in sala giochi come fosse una seconda casa. Quella sala giochi era una vera e propria comunità dove loro si divertivano ignari di come si sarebbe "evoluto" il mondo videoludico...




Oggi, il loro scopo è organizzare tornei on line all'insegna del divertimento e del fair play, per creare una comunità sana che abbia come fondamento quella passione che da anni li accomuna. **GamePro** non è solo organizzazione di tornei on-line, ma presenta anche news, recensioni ed anteprime. Una comunità in cui si gioca e ci si diverte relazionandosi attraverso la critica costruttiva, l'approccio dialogico e lo scambio di idee. **GamePro** punta ad avere una comunità attiva, di sani principi e di ideali "positivi". Principi che hanno antiche radici, che appartenevano a quella sala giochi e che oggi ritroviamo, con lo stesso entusiasmo di allora, nella comunità di **GP**.





### TORNEI E INIZIATIVE

Per gli amanti dei **FPS**, sono già aperte le iscrizioni di 3 tornei, tutti con un solo denominatore comune: **CoD Modern Warfare 2**. Stanno per cominciare i tornei:

- *Decerto V2*
- *Search and Destroy 5 vs 5*
- Team Death Match 5 vs 5

Inoltre sono in arrivo i tornei di **Halo Reach**, e di molti altri titoli ancora da svelare…

Oltre al torneo con iscrizioni già aperte di **SBK X**, sono previsti diversi contest per i prossimi **F1 2010** e per **World Rally Championship**. Per coloro che fremono in vista del ritorno dell'appuntamento domenicale con lo sport più amato del mondo, ci sono ottime notizie: sono in corso le iscrizioni per il **Torneo 1 vs 1 di FIFA 10**, e sono in programma tornei con i prossimi episodi di PES e FIFA. E per coloro che non fossero ancora soddisfatti, sono aperte le iscrizioni per tornei di **UNO** in coppia e di **Texa's Hold'em**, alcuni degli Arcade più giocati sul Live! Ma **GamerPro** è anche una community che si conosce attraverso un ricchissimo forum, che abbraccia tutte le console casalinghe. E, proprio perché siamo instancabili, abbiamo anche allestito il fantacalcio. Su GamerPro ce n'è davvero per tutti i gusti: cosa aspettate ad iscrivervi?







Disegni e Testi:
EVIL ATARU




WWW.ATARU.IT

http://evil-ataru.deviantart.com




i TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

RECENSIONE SONY PUNTA AL TENNIS PER TUTTI!



# EVERYBODY'S TENNIS

## CAMBIARE LA VITA DELLE PERSONE... CON LO SPORT!




A cura di: **Monsteruno**

GLOBALE 7.5

**Dopo Everibody's Golf è ora giunto il momento di accogliere l'approdo di un altro sportivo targato Clap Hands sulla nostra PSP: Everibody's Tennis.** Il cuore del gioco è la modalità storia, la quale coniuga una trama da cartoon tipicamente giapponese a un susseguirsi di scontri sul campo da tennis. Racconta di un gruppo di tennisti che girovagano per i 5 continenti con la missione di cambiare la vita di persone rese infelici dalla quotidianità della loro esistenza. Per ciascun giocatore ci sarà una diversa tipologia di gioco, che influenzerà la probabilità di mettere a segno un determinato tiro. I personaggi evolveranno man mano che li utilizzerete, incrementandone il fattore fedeltà e quindi le loro abilità. A ciò si aggiungerà il posizionamento del giocatore rispetto alla traiettoria della palla e la velocità nell'istante di tiro, l'esecuzione di un diritto piuttosto che un rovescio, e infine il tempismo. Dal punto di vista grafico si presenta davvero bene, con una palette di colori sgargiante. Il multiplayer è supportato in locale e supporta 4 giocatori. In conclusione, **Everybody's Tennis** si rivela un titolo sportivo profondo e impegnativo, ma anche immediato allo stesso tempo.

















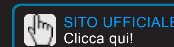



Richiede ACROBAT READER - (Clicca per scaricare)

**HOME SHEEP HOME! - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!**

IN OCCASIONE DELL'ANNIVERSARIO, NINTENDO HA LANCIATO UN CONTEST APERTO A TUTTI!

# SUPER MARIO COMPIE 25 ANNI!




**Mario ha compiuto 25 anni! L'idraulico più famoso del mondo dei videogiochi ha raggiunto un quarto di secolo lo scorso 13** settembre e sembra più in forma che mai. Dopo essere apparso per la prima volta su **NES**, è stato protagonista di innumerevoli titoli e conversioni per le principali console **Nintendo**, dal **GameBoy** allo **SNes**, dal **Nintendo 64** al **GameCube**, senza dimenticare **DS** e **Wii**... e ogni volta ha segnato traguardi impareggiabili, entrando di forza nella classifica dei migliori giochi mai creati. E per festeggiare l'evento i fan del simpatico idraulico italiano saranno invitati a condividere il loro amore per **Mario** con il resto del mondo in uno speciale concorso video. Per saperne di più è possibile visitare il sito **www.nintendo.it/mario**.



i ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO




1998 SVILUPPO: PRESTO STUDIOS / PUBLISHER: R. O. / GENERE: AVVENTURA / GIOCATORI: 1

# THE JOURNEYMAN PROJECT 3

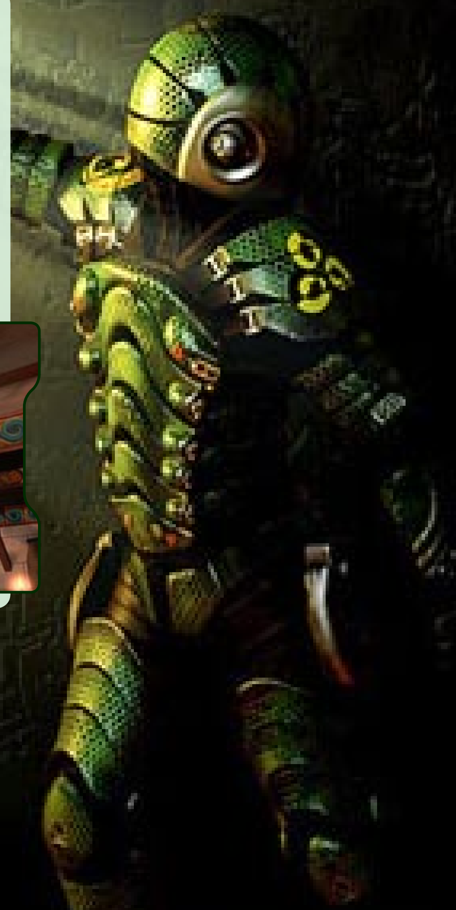
## UN CAPOLAVORO PER VIAGGIARE... NEL TEMPO!


RECENSIONE completa A cura di: **Federico "Fred-ryder" Covitti**



**The Journeyman Project 3 - Il retaggio nel tempo: già il titolo fa pensare a qualacosa di stupendo...** e ha ragione! Si tratta dell'avventura grafica più emozionante, istruttiva, magnifica, a mio parere, mai realizzata. Ho giocato con questo titolo 8 anni e tutt'ora non ne sono stanco... Nei panni di **Gage Blackwood**, *Agente 5* della **TSA**, l'agenzia che controlla i viaggi nel tempo, dovremo tornare indietro nel tempo per trovare l'*Agente 3*, criminale attualmente disperso. Tuttavia quest'ultimo ci mostrerà delle cose che cambieranno radicalmente il nostro modo di pensare, e allora partiremo alla ricerca di 3 manufatti **Sosiquy**, capaci di chissà cosa... Dovremo cercarli nelle riproduzioni storicamente più verosimili mai realizzate di tre luoghi leggendari: **Shangri-La**, **El-Dorado** e la leggendaria **Atlantide**. Passerete alcune delle ore più belle della vostra vita girovagando per questi luoghi, ricreati in maniera splendida e ricchi di texture di altissima qualità... Anche il comparto audio è brillante. La colonna sonora regge il confronto con le migliori musiche di **John Williams** e di **Ennio Morricone**. Nemmeno il gameplay rimane negli schemi: vi accenderà il cervello grazie ad enigmi sempre diversi e mai frustranti! Insomma un gioco da avere assolutamente...














i RETROGAMING | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO